Niveau(x) d'enseignement: 1 Numéro EDUQ : 8470265
Centre d'intérêt: 260

Québec (Province) Service de l'adaptation scolaire.

Initiation aux arts : préscolaire, primaire, secondaire / [Ministère de l'éducation, Direction générale du développement pédagogique, Direction de la formation générale, Service de l'adaptation scolaire]. -- [Québec] : La Direction générale, 1982.
108 p. ; 28 cm. -- (Programme de formation / Direction générale du développement pédagogique du Québec)

Code: 16-1515-04. Bibliogr.: p. 107-108.

ISBN 2-550-05389-3

Descripteur(s): *Enfant handicapé *Déficient mental *Programme de formation *Arts plastiques *Théâtre *Education musicale *Préscolaire (Niveau) *Primaire (Niveau) *Secondaire (Niveau)

Le volume constitue l'un des quatre programmes de formation générale élaborés à l'intention des élèves victimes de déficience mentale moyenne afin d'assurer: 1. le développement intégral des différentes dimensions de leur personnalité; 2. le développement continu de leurs apprentissages depuis l'enfance jusqu'à l'âge adulte. L'objectif d'ensemble du présent programme est de développer chez l'enfant déficient mental moyen les habiletés les plus simples du langage artistique comme moyen d'expression de soi, de communication avec les autres et de connaissances du monde environnant.

Le volume est divisé en cinq parties. Les orientations du programme et l'approche pédagogique recommandée sont d'abord décrites. Le contenu du programme est ensuite précisé, en termes d'objectifs terminaux, d'objectifs intermédiaires et de contenus notionnels, pour les trois modules suivants: 1. arts plastiques, 2. art dramatique, 3. éducation musicale. Une quatrième partie aborde l'évaluation des apprentissages et du programme. Enfin, des références bibliographiques complètent le tout.

Type de document: d
Notice(s) connexe(s): 8370824

ED00 8470265

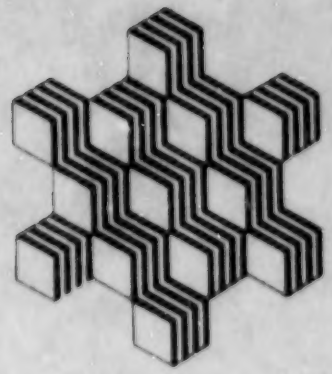
16-1515-04

Gouvernement du Québec
Ministère de l'Éducation
Direction générale
du développement pédagogique

PROGRAMME DE FORMATION

INITIATION AUX ARTS

PRÉSCOLAIRE
PRIMAIRE
SECONDAIRE



Direction de la formation générale
Service de l'adaptation scolaire

Octobre 1982

EDUQ 8470265

INITIATION AUX ARTS

PRÉSCOLAIRE

PRIMAIRE

SECONDAIRE

Approuvé par les Comités protestant et catholique
du Conseil supérieur de l'éducation
les 26 février et 18, 19 mars 1982.

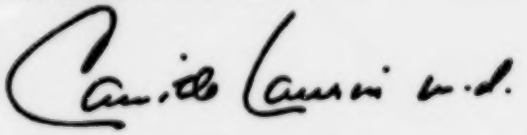
© Gouvernement du Québec
Ministère de l'Éducation, 1982

ISBN 2 – 550 – 05389 – 3

Dépôt légal – quatrième trimestre 1982
Bibliothèque nationale du Québec.

Il m'est agréable de confirmer que le programme intitulé: *Initiation aux arts* est édicté conformément au *Règlement concernant le régime pédagogique du primaire et l'éducation préscolaire* et au *Règlement concernant le régime pédagogique du secondaire*. Ce programme de formation a reçu l'approbation des comités confessionnels du Conseil supérieur de l'éducation. Il est autorisé dans toutes les écoles a partir du 1er juillet 1982.

Le ministre de l'Éducation,



CAMILLE LAURIN, m.d.

TABLE DES MATIÈRES

PAGE

AVANT-PROPOS VII

REMERCIEMENTS IX

CADRE DE DEVELOPPEMENT X

1. ORIENTATIONS DU PROGRAMME 1

- VALEURS PROPOSEES 4
- FONDEMENTS 5
- OBJECTIF GLOBAL 7
- BUTS 8

2. APPROCHE PEDAGOGIQUE 9

3. CONTENU DU PROGRAMME 15

- PRELIMINAIRES 17
- MODULES
  - ARTS PLASTIQUES 23
  - ART DRAMATIQUE 53
  - EDUCATION MUSICALE 81

4. EVALUATION 101

- L'EVALUATION DES APPRENTISSAGES 103
- L'EVALUATION DU PROGRAMME 104

5. REFERENCES BIBLIOGRAPHIQUES 105

AVANT – PROPOS

Au cours des dernières années, l'école s'est faite plus accueillante à l'endroit des élèves présentant une déficience mentale. C'est là une manifestation de l'évolution des mentalités dans le sens d'une plus grande compréhension et d'une véritable reconnaissance des droits de ces élèves.

Des recherches et études récentes portant sur les possibilités de ces élèves démontrent clairement qu'ils possèdent des ressources jusqu'ici ignorées. Mais, souvent, on ne leur a pas fourni les stimuli nécessaires à l'actualisation de leur potentiel, et on ne les a pas mis en situation de se développer le plus normalement possible.

Pour remédier à cet état de choses, L'ÉCOLE QUÉBÉCOISE envisageait "la mise au point de programmes appropriés pour les clientèles auxquelles ne conviennent pas les programmes généraux, même adaptés".[1] Une équipe de travail s'est mise à l'oeuvre pour produire des programmes de formation à l'intention des élèves handicapés par une déficience mentale moyenne.

---

1. L'École québécoise, énoncé de politique et plan d'action, Ministère de l'Éducation du Québec, 1979, p. 66.

REMERCIEMENTS

Au nom du ministère de l'Éducation du Québec, la Direction générale du développement pédagogique exprime ses remerciements:

- au personnel de l'équipe de production qui cent fois sur le métier a remis son ouvrage;

- aux membres du comité consultatif de la déficience mentale pour leur intérêt et leur soutien;

- aux responsables en adaptation scolaire des directions régionales, aux représentants des commissions scolaires, aux coordonnateurs et conseillers pédagogiques qui ont grandement facilité les recherches;

- aux enseignants, tout spécialement, qui ont participé à l'expérimentation des premières ébauches.

CADRE DE DÉVELOPPEMENT

PROBLÉMATIQUE

Plusieurs commissions scolaires avaient déjà élaboré des programmes à l'intention des élèves handicapés par une déficience mentale. En raison du contenu et de la grande variété de certains programmes, il était devenu nécessaire de procéder à leur unification afin de produire des outils pédagogiques conçus selon une conception globale de l'éducation de ces jeunes.

Par ailleurs, enseignants et éducateurs, se dévouant auprès des enfants et des adolescents déficients mentaux moyens, exprimaient depuis longtemps le besoin d'objectifs d'apprentissage définis avec plus de précision. Il fallait donc systématiser l'action éducative en vue de donner aux jeunes handicapés une formation séquentielle et individualisée visant leur développement intégral et tenant compte en même temps de leur rythme d'apprentissage.

UN CADRE ÉDUCATIF GLOBAL

Nous voulions respecter deux axes de développement dans les apprentissages des élèves handicapés par une déficience mentale moyenne, à savoir:

1- le développement intégral des différentes dimensions de la personne;

2- le développement continu des apprentissages à partir de l'enfant jusqu'à l'âge adulte.

C'est par conséquent pour répondre à cette exigence qu'un ensemble de programmes et de guides, organisé selon des étapes continues et complémentaires de formation, a été conçu à titre de CADRE ÉDUCATIF GLOBAL.

Ce cadre éducatif comporte les trois étapes suivantes:

A- Les programmes de formation générale.

B- Les programmes de préparation au travail.

C- Les guides de préparation à la vie communautaire.

Cet éventail de programmes et de guides a été planifié à partir d'une observation suivie des comportements et des capacités d'enfants, d'adolescents et de jeunes présentant une déficience mentale moyenne. Dans notre travail, nous avons également pris en considération l'analyse de vingt programmes d'activités de formation provenant de différentes commissions scolaires du Québec.

À l'étape intitulée LA FORMATION GÉNÉRALE, là ou nous en sommes présentement, les programmes réalisés sont les suivants:

- Autonomie fonctionnelle
- Langage et communication
- Éveil au raisonnement mathématique
- INITIATION AUX ARTS

Un guide pédagogique accompagne ce premier ensemble de programmes, et suggère des approches pédagogiques et didactiques destinées à faciliter les apprentissages[1].

---

1. Guide pédagogique des programmes de formation générale pour les élèves handicapés par une déficience mentale moyenne, Ministère de l'Éducation du Québec, 1982.

1. ORIENTATIONS DU PROGRAMME

1. ORIENTATIONS DU PROGRAMME

Le présent programme d'INITIATION AUX ARTS porte sur la découverte et l'exploration des sens et de la créativité.

L'art est un merveilleux moyen d'expression de soi. Il n'a pas, en soi, de frontières clairement définies. Mais la démarche pédagogique dans ce domaine demande à être soutenue par une programmation structurée en termes de champs d'enseignement et de contenus.

Un programme d'arts à l'école est un apport essentiel au processus éducatif. Il était donc non seulement possible, mais grandement souhaitable d'élaborer un programme d'initiation aux arts destiné aux élèves déficients mentaux moyens.

Mais ce programme est beaucoup plus qu'une articulation exigeante et minutieuse d'objectifs d'apprentissage. Tous les objectifs concourent à la transmission de valeurs. Quant aux activités, pour qu'elles aient un sens, il est important de se rappeler qu'elles sont toujours subordonnées aux objectifs pédagogiques. D'autre part, pour qui veut bien considérer quelque peu LES ETAPES DE L'APPROCHE PEDAGOGIQUE - de la perception à la

créativité - , le programme est conçu selon une PERSEPCTIVE DYNAMIQUE favorisant l'expression de soi sur le plan instinctif, affectif, émotionnel, intellectuel et social.

VALEURS PROPOSEES PAR LE PROGRAMME

Le présent programme a surtout pour but de favoriser chez l'élève:

- le développement de la curiosité, c'est-à-dire le goût d'explorer, d'essayer, de prendre des risques, dans le domaine de l'expression et de la communication en général;
- la capacité de faire des choix à sa portée (ex: entre un thème et un autre, un médium et un autre, etc.), donc d'exercer sa liberté;
- la créativité, c'est-à-dire la manifestation de sa fantaisie, de son imagination et de son originalité propre;
- l'éclosion de sentiments de plaisir, d'émerveillement vis-à-vis des manifestations du langage artistique et de sentiments de fierté, de satisfaction vis-à-vis de ses propres productions;
- l'émergence du sens du beau, du sens esthétique, c'est-à-dire la capacité d'apprécier, de juger ses productions et celles d'autrui, de reconnaître l'harmonie et la disproportion, de distinguer le gracieux et le grotesque, le comique et le ridicule, le mélodieux et le cacophonique.

FONDEMENTS DU PROGRAMME

Pour bien comprendre la pertinence d'un programme d'initiation aux arts pour les élèves ayant une déficience mentale moyenne, il est important de souligner d'abord la signification de l'art pour l'enfant, à la fois comme jeu et comme moyen de communication.

L'art est une activité qui consiste à manipuler des matériaux (sons, mouvements, mots, couleurs, etc.) avec l'intention de les organiser, de leur donner une forme, une signification culturelle et une valeur esthétique.

Il importe cependant de rappeler que cette activité ne revêt pas la même signification chez l'enfant que chez l'adulte. L'enfant dessine pour le simple plaisir de manipuler les matériaux et de progresser ainsi dans sa connaissance du monde. C'est pourquoi on dit qu'il est tout aussi intéressé par la démarche qui le mène au produit que par le produit lui-même.

On sait à quel point l'enfant se développe au moyen du jeu. Or, en un sens, on peut dire que le jeu est toute activité dont l'intention est le processus pour le processus. On voit ainsi comment l'art et le jeu se complètent et se prolongent l'un l'autre; par le programme d'initiation aux arts, on veut donc permettre à l'enfant de jouer avec les outils et les matériaux propres aux différents langages artistiques.

L'art, quelque élémentaire qu'il soit, est aussi un moyen de communication, un langage et, à ce titre, il a deux fonctions: d'une part, il permet à l'élève de s'exprimer et de communiquer avec les autres; d'autre part, il l'aide à construire sa connaissance du monde.

Le présent programme est donc censé constituer une réponse appropriée aux besoins des élèves ayant une déficience mentale dans le sens suivant:

- il devrait contribuer à la diminution de leurs tensions et de leurs frustrations;
- la communication par l'art peut favoriser l'expression personnelle , en particulier chez les élèves dont les possibilités d'expression verbale sont parfois relativement limitées;
- l'exprérience du succès dans l'expression personnelle suscite un sentiment d'accomplissement et d'estime de soi.

On ne vise donc ni la formation de virtuoses ni celle de spécialistes; c'est pourquoi on met l'accent sur un contenu permissif, des moyens souples et une approche pédagogique centrée sur l'élève et ses apprentissages.

OBJECTIF GLOBAL DU PROGRAMME

Le présent programme d'INITIATION AUX ARTS vise à développer chez l'élève déficient mental moyen les habiletés les plus simples du langage artistique comme moyen d'expression de soi, de communication avec les autres et de connaissance du monde environnant.

BUTS DU PROGRAMME

En vue de favoriser l'atteinte de l'objectif global, le programme se donne pour but:

- de familiariser l'élève avec les principaux éléments du langage artistique: caractéristiques, outils et matériaux propres au domaine des arts plastiques, de l'art dramatique et de l'éducation musicale;
- d'amener l'élève à explorer les principales techniques utilisées dans ces trois domaines;
- de développer chez l'élève des attitudes positives vis-à-vis l'utilisation des divers langages artistiques.

2. APPROCHE PÉDAGOGIQUE

2. APPROCHE PÉDAGOGIQUE

La démarche que les élèves seront ici amenés à faire ne diffère pas fondamentalement de la démarche artistique décrite dans les guides pédagogiques de l'enseignement régulier.

Elle comprend les étapes suivantes:

PERCEVOIR -- REAGIR -- EXPLORER -- CREER -- RETROAGIR

Percevoir, c'est-à-dire voir, sentir, toucher, connaître et distinguer le plus grand nombre possible de propriétés des objets et du monde environnant.

Réagir, c'est manifester qu'il(elle) perçoit et apprécie, juge de façon verbale ou non verbale (s'exclamer, applaudir, prêter attentio.., sourire, se détourner, se mettre à pleurer, etc.).

Explorer, c'est-à-dire essayer divers médiums, diverses techniques, soit librement, soit en tentant d'imiter des modèles. Ce type d'activité est peut-être ce qu'il y a de plus fréquent et de plus souhaitable

dans ce qui se fait actuellement dans les classes d'initiation aux arts plastiques.

Créer, c'est s'exprimer, imaginer, inventer; c'est représenter des bribes, des fragments de son monde extérieur.

Rétroagir, c'est faire un retour réflexif sur son action sous forme d'auto-analyse ou d'observation différée (sur vidéo) ou réciproque (la discussion). La rétroaction peut influencer l'action à ses différentes étapes, puisqu'elle apporte des informations nouvelles quant aux discriminations perceptives ou encore fait modifier ce qui a été amorcé aux étapes précédentes.

Il va sans dire que la proportion de réussite à chacune de ces quatre étapes (percevoir, réagir, explorer, créer) variera considérablement selon le degré et le type de déficience mentale que présente chacun des élèves. Mais l'élève le plus en retard dans son développement peut réaliser à sa façon chacun des quatre types d'activité, à la condition qu'on s'entende pour reconnaître que le fait d'ajouter un élément, par exemple sur l'image d'un bonhomme, fait partie de ce qu'on appelle la création, ou encore que l'action de regarder une scène avec intérêt constitue une création d'évaluation.

Dans le contexte de la démarche que nous venons de décrire, le rôle de l'éducateur sera donc en premier lieu de plonger l'élève déficient mental dans un bain de stimulations sensorielles de toutes sortes, de façon à l'amener à PERCEVOIR les caractéristiques du monde qui l'entoure, puis à ORGANISER ses perceptions, à faire des liens entre elles, à établir des ressemblances et des différences, etc.

Le meilleur moyen pour en arriver à organiser ses perceptions, n'est-ce pas de les confronter et de les vérifier par l'action concrète? Si cela est vrai pour tous les enfants, cela est peut-être plus vrai encore pour l'élève déficient mental. C'est pourquoi les activités d'EXPLORATION ont une si grande importance dans le présent programme et sont si étroitement reliées aux activités de perception.

Prenons un exemple: l'enfant qui peut manipuler lui-même des objets de couleurs différentes, puis des crayons, apprendra autre chose à propos des couleurs que celui à qui on ne fait que nommer les couleurs qu'il voit. Il va les regrouper, les séparer, les comparer et les agencer lui-même, découvrir les nuances, etc. Il va jouer avec les couleurs et c'est ainsi qu'il va acquérir la notion de couleur, si fondamentale dans le domaine des arts plastiques.

En explorant, l'élève apprend à connaître et à manipuler les matériaux utilisés par les différents langages artistiques. L'éducateur ne doit pas viser ici l'obtention d'un produit fini; ce qui compte, c'est que l'élève essaie diverses formes d'expression nouvelles pour lui, qu'il les expérimente, qu'il prenne des risques, qu'il développpe sa curiosité, son goût de découvrir. Il est important également que l'élève sente qu'il a le droit de se tromper, de faire des erreurs, de gâcher un peu de matériel, et qu'on ne lui en tiendra pas rigueur. S'il a envie de recommencer et s'il reçoit à nouveau de l'adulte le soutien dont il a besoin, il apprendra à persévérer dans ses efforts, et chacun sait que c'est là un apprentissage qui lui servira bien au-delà de la classe d'initiation aux arts.

Le programme s'applique à l'éducation préscolaire, l'enseignement primaire et secondaire.

3. CONTENU DU PROGRAMME

3. CONTENU DU PROGRAMME

PRELIMINAIRES

Dans le cadre du présent programme, les OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE décrivent des comportements que l'on attend de l'élève après l'apprentissage.* Ils sont hiérarchisés en objectifs généraux, terminaux et intermédiaires.

Après avoir formulé l'intention dominante du programme dans l'objectif global, le présent programme d'INITIATION AUX ARTS se compose de trois champs d'activité (les modules):

I- Arts plastiques

II- Art dramatique

III- Education musicale

Les OBJECTIFS GENERAUX pour chacun de ces modules sont les suivants:

---

* Note importante: Les mots "L'élève doit (devrait) être capable de" sont sous-entendus avant l'énoncé de chacun des objectifs d'apprentissage.

ARTS PLASTIQUES

1.0 Connaître les principales propriétés visuelles et tactiles des objets qui l'entourent: couleur, forme, volume et texture.

2.0 Prendre conscience de la possibilité de représenter les objets qui l'entourent à l'aide de diverses techniques: dessin, peinture, modelage, assemblage, etc.

3.0 Réagir à la représentation d'objets qui lui sont familiers.

4.0 Utiliser diverses techniques particulières aux arts plastiques: dessin, peinture, modelage, assemblage, etc.

5.0 Exprimer des éléments de son monde intérieur à l'aide des techniques qu'il aura acquises et des matériaux utilisés en arts plastiques.

ART DRAMATIQUE

6.0 Connaître les principaux éléments de l'action humaine: la voix, la mimique, le geste, la position et le mouvement du corps de la personne qui agit; et reconnaître que cette action se déroule dans le temps et dans l'espace.

7.0 Prendre conscience de la possibilité de représenter ou d'évoquer ces actions à l'aide de diverses techniques: jeux dramatiques, théâtre de marionnettes, chanson, mime, imitation, etc.

8.0 Réagir à la représentation d'actions qui lui sont familières.

9.0 Utiliser diverses techniques particulières à l'art dramatique: jeux dramatiques, récit, chant, imitation, mime, théâtre de marionnettes, etc.

10.0 Représenter des éléments de son monde intérieur à l'aide des techniques et des matériaux particuliers de l'art dramatique.

EDUCATION MUSICALE
(musique et danse)

11.0 Connaître les principales propriétés auditives de l'univers qui l'entoure: bruits, sons, silences, rythmes audibles, mélodies, etc.

12.0 Prendre conscience du fait que l'être humain peut émettre des sons, des bruits, produire des rythmes audibles, des mélodies, etc. soit au moyen de sa voix, soit au moyen d'instruments divers.

13.0 Réagir à l'audition de sons, de rythmes audibles ou de mélodies.

14.0 S'exprimer au moyen de diverses techniques auxquelles on s'initie en éducation musicale: le chant, la danse, des essais sur divers instruments de musique.

Dans la structuration des programmes, les objectifs terminaux se rapportent à l'unité d'enseignement permettant l'atteinte de chacun des objectifs généraux, et les objectifs intermédiaires décrivent des comportements ou des résultats d'apprentissage qui favorisent l'atteinte des objectifs terminaux. Un espace est réservé à l'identification de contenu notionnel, de situations et d'activités. C'est l'ESPACE PAR EXCELLENCE DU MAITRE, celui qu'il peut enrichir de voies intéressantes facilitant l'atteinte des objectifs.

Compte tenu des caractéristiques d'ouverture et de flexibilité qu'on a données aux programmes de formation pour les élèves handicapés par une déficience mentale moyenne, il n'est aucunement exclu que d'autres modules (champs d'activité) puissent être ajoutés à ceux qui ont été retenus.

Dans la planification des actions éducatives, il n'est évidemment pas question de poursuivre les objectifs d'apprentissage du programme de façon rigoureusement séquentielle. On devra plutôt faire un choix de différents objectifs d'apprentissage de l'ensemble des programmes de formation selon les priorités du développement intégral de chaque élève.

Toute la souplesse et l'enrichissement possibles des aspects soulignés ci-dessus ne doivent pas toutefois compromettre l'obligation d'appliquer le programme dans son ensemble.

ARTS PLASTIQUES

Cette première section du programme d'initiation aux arts a pour but de sensibiliser l'élève déficient mental aux couleurs, aux formes, au volume et à la texture des objets qui l'entourent. Les activités d'apprentissage qui seront ici proposées aux élèves auront pour but de leur faire percevoir, comparer, distinguer, nommer, reconnaître ces propriétés et de leur donner le goût de jouer avec elles au moyen du dessin, de la peinture, du modelage et de diverses activités de bricolage.

Les activités pouvant mener à l'atteinte de ces objectifs sont fort nombreuses. Rappelons que l'accent doit surtout être mis sur l'exploration de tel ou tel médium et sur son utilisation pour représenter quelque chose, en n'oubliant pas la maîtrise d'une technique proprement dite.

OBJECTIF GÉNÉRAL 1.0

1.0 Objectif général

Connaître les principales propriétés visuelles et tactiles des objets qui l'entourent: couleur, forme, volume et texture.

Objectifs terminaux	Objectifs intermédiaires	Contenu notionnel Situations Activités
1.1 Démontrer qu'il(elle) reconnaît la couleur des objets qui l'entourent.	1.1.1 Prêter attention à la caractéristique "couleur" des objets qui l'entourent.	Couleur Pareille, pas pareille.
	1.1.2 Nommer les couleurs les plus courantes: bleu, jaune, rouge, vert, orange, blanc, noir, brun, violet, etc.	Diverses couleurs: bleu, jaune, rouge, etc.
	1.1.3 Associer correctement le nom d'une couleur à un objet de cette couleur.	
1.2 Démontrer qu'il(elle) reconnaît la forme des objets qui l'entourent.	1.2.1 Prêter attention à la caractéristique "forme" des objets qui l'entourent.	Forme Pareille, pas pareille.
	1.2.2 Nommer les formes les plus courantes: ronde, carrée, pointue, courbe, droite, courte, longue, creuse, etc.	Diverses formes: ronde, carrée, pointue, etc.
	1.2.3 Associer correctement le nom d'une forme à un objet de cette forme.	

Objectifs terminaux	Objectifs intermédiaires	Contenu notionnel Situations Activités
1.3 Démontrer qu'il(elle) reconnaît les objets qui l'entourent d'après leur volume.	1.3.1 Prêter attention à la caractéristique "volume" des objets qui l'entourent.	Volume Pareil, pas pareil.
	1.3.2 Nommer les qualificatifs relatifs au volume les plus courants: gros, grand, petit, épais, mince, étroit, large, etc.	Divers volumes: gros, grand, petit, etc.
	1.3.3 Associer correctement un qualificatif "de volume" à un objet correspondant.	
1.4 Démontrer qu'il(elle) reconnaît les objets qui l'entourent d'après leur texture.	1.4.1 Prêter attention à la caractéristique "texture" des objets qui l'entourent.	Texture Pareille, pas pareille.
	1.4.2 Nommer les qualificatifs de texture les plus courants: doux, piquant, rugueux, lisse, dur, mou, souple, rigide, mat, glacé, etc.	Diverses textures: douce, piquante, rugueuse, etc.
	1.4.3 Associer correctement un qualificatif "de texture" à un objet correspondant.	

OBJECTIF GÉNÉRAL 2.0

2.0 Objectif général

Prendre conscience de la possibilité de représenter
les objets qui l'entourent à l'aide de diverses techniques:
dessin, peinture, photographie, modelage, assemblage, maquette, etc.

Objectifs terminaux	Objectifs intermédiaires	Contenu notionnel Situations Activités
2.1 Démontrer qu'il(elle) fait le lien entre un objet et sa représentation en deux dimensions.	2.1.1 Arrêter son attention sur diverses illustrations (livres, journaux, panneaux publicitaires, emballages de produit, etc.).	
	2.1.2 Démontrer qu'il(elle) reconnaît l'objet représenté sur une image, un dessin, ou une photographie.	Identification.
2.2 Démontrer qu'il(elle) fait le lien entre un objet et sa représentation en trois dimensions.	2.2.1 Arrêter son attention sur diverses représentations en trois dimensions (figurines, poupées, jouets, maquettes, etc.).	
	2.2.2 Montrer qu'il(elle) reconnaît l'objet représenté par un jouet, une maquette, une figurine, etc.	Identification

OBJECTIF GÉNÉRAL 3.0

3.0 Objectif général

Réagir à la représentation d'objets qui lui sont familiers.

Objectifs terminaux	Objectifs intermédiaires	Contenu notionnel Situations Activités
3.1 Démontrer par une réaction verbale ou non verbale que la représentation d'objets qui lui sont familiers évoque en lui(elle) quelque chose (intérêt, plaisir, dégoût, émerveillement, etc.).	3.1.1 Réagir à des représentations exécutées par autrui (livres, publicités, etc.).	Réagir, apprécier, juger, exprimer son impression, son opinion, dire l'effet que certaines réalités provoquent en lui.
	3.1.2 Réagir à ses propres représentations (dessins, constructions, etc.).	
3.2 Manifester des préférences pour une couleur, une forme, un volume, une texture, etc.	3.2.1 Préférer certaines représentations exécutées par autrui à d'autres: ex. un livre, une annonce, etc.	Goût personnel.
	3.2.2 Préférer certaines de ses productions personnelles à d'autres.	
3.3 Indiquer des combinaisons de couleurs, de formes, etc. qui vont bien ensemble.		Harmonie — disharmonie, proportion — disproportion, symétrie — dissymétrie, etc.

OBJECTIF GÉNÉRAL 4.0

4.0 Objectif général

Utiliser diverses techniques
particulières aux arts plastiques:
dessin, peinture, modelage, assemblage, etc.

Objectifs terminaux	Objectifs intermédiaires	Contenu notionnel Situations Activités
4.1 Exécuter certains gestes techniques simples avec (sur) du papier.	4.1.1 Froisser du papier: - librement - en forme de boulettes, de saucisses, etc.	Action de froisser. Motricité fine. Formes et volumes.
	4.1.2 Déchirer du papier: - librement - en gros morceaux - en petits morceaux - en suivant une ligne - etc.	Action de déchirer. Formes.
	4.1.3 Découper du papier: - librement - en suivant une ligne droite - en suivant une ligne courbe - en suivant le contour d'une figure simple - en suivant le contour d'une figure complexe - etc.	Action de découper. Coordination de l'oeil et de la main. Formes.

Objectifs terminaux	Objectifs intermédiaires	Contenu notionnel Situations Activités
	4.1.4 Plier du papier: - en deux, en trois et en quatre - en accordéon (ribambelle) - etc.	Action de plier. Motricité fine.
	4.1.5 Coller du papier: - en morceaux épars - en morceaux superposés - en morceaux juxtaposés.	Action de coller. Contrôle moteur. Assemblages variés de formes et de couleurs.
	4.1.6 Ajourer du papier selon une technique précise.	Pliage. Traçage de lignes. Découpage. Dépliage.
4.2 Utiliser de la peinture digitale.	4.2.1 Tartiner une surface.	Coordination.
	4.2.2 Faire un travail avec un seul doigt.	Créativité.
	4.2.3 Changer de couleur.	Couleurs et formes.

Objectifs terminaux	Objectifs intermédiaires	Contenu notionnel Situations Activités
4.3 Utiliser de la gouache.	4.3.1 Tenir un pinceau.	
	4.3.2 Couvrir une surface d'une couleur.	
	4.3.3 Rincer son pinceau avant de changer de couleur.	
	4.3.4 Peindre avec différents outils: brosse à dents, rouleau, éponge, cure-oreille, etc.	
4.4 Utiliser de l'aquarelle.	4.4.1 Tenir un pinceau.	
	4.4.2 Couvrir une surface d'une couleur.	
	4.4.3 Rincer son pinceau avant de changer de couleur.	

Objectifs terminaux	Objectifs intermédiaires	Contenu notionnel Situations Activités
4.5 Accomplir divers gestes particuliers au domaine du dessin.	4.5.1 Faire des gribouillis. 4.5.2 Tracer des lignes. 4.5.3 Dessiner des formes. 4.5.4 Colorier des surfaces.	Action de dessiner à l'aide: - des crayons (à mine) de cire, - des crayons (à mine) de feutre, - des pastels, des fusains, - des crayons à colorier.
4.6 Exécuter diverses actions particulières au domaine du modelage et de la sculpture.	4.6.1 Bouchonner du papier. 4.6.2 Faire du modelage avec de la mie de pain. 4.6.3 Faire du modelage avec de la pâte à modeler. 4.6.4 Faire du modelage avec de l'argile (terre glaise). 4.6.5 Sculpter dans un pain de savon, un rutabaga ("navet") ou autre chose, et lui donner une forme quelconque.	Modelage. Représentation en trois dimensions. Volumes, lignes, formes et textures. Miniaturisation.

Objectifs terminaux	Objectifs intermédiaires	Contenu notionnel Situations Activités
4.7 Mettre en pratique diverses techniques d'assemblage et de construction.	4.7.1 Assembler des pièces de papier et de carton, les plier et les coller.	Assemblage, parties — tout.
	4.7.2 Nouer des fils (laine, corde, fils métallique, etc.).	Construction Solidité.
	4.7.3 Construire quelque chose à l'aide de pièces de bois (clouées).	Agencement de matériaux divers.
4.8 Accomplir diverses actions apparentées au domaine de l'imprimerie.	4.8.1 Utiliser une matrice.	Fonction d'une matrice.
	4.8.2 Employer la technique de "frottis"	
	4.8.3 Imprimer avec de la pâte à modeler.	Principes de base de l'imprimerie.
	4.8.4 Imprimer à l'aide de pochoirs.	
	4.8.5 Imprimer à l'aide de divers autres objets (cordes, bouchons de liège, etc.).	

Objectifs terminaux	Objectifs intermédiaires	Contenu noticnnel Situations Activités
4.9 Appliquer diverses techniques de tissage.	4.9.1 A l'aide de bandes de papier, de fils de laine ou d'autre chose, tisser une surface (c'est-à-dire alterner les bandes ou les fils, un dessus, un dessous, etc.).	Principes de base du tissage, coordination, couleurs, textures.
	4.9.2 Varier le motif: ex: deux dessus, un dessous, etc. la couleur: ex: trois fils bleus, deux blancs, deux rouges, etc. et la texture.	

OBJECTIF GÉNÉRAL 5.0

5.0 Objectif général

Exprimer des éléments de son monde intérieur à l'aide des techniques qu'il (elle) aura acquises et des matériaux utilisés en arts plastiques.

Objectifs terminaux	Objectifs intermédiaires	Contenu notionnel Situations Activités
5.1 En exécutant certains gestes techniques simples avec (sur) du papier, créer des lignes, des formes, des images ou divers agencements.	5.1.1 Ajouter des détails personnels sur un modèle déjà existant. 5.1.2 Inventer ses propres formes, ses propres images, ses propres agencements.	Originalité, créativité, imagination, fantaisie.
5.2 A l'aide des substances qu'il(elle) a appris à utiliser précédemment et dont on se sert en peinture, créer des lignes, des formes, des images ou divers agencements.	5.2.1 Ajouter des détails personnels sur un modèle déjà existant. 5.2.2 Inventer ses propres formes, ses propres images, ses propres agencements.	

Objectifs terminaux	Objectifs intermédiaires	Contenu notionnel Situations Activités
5.3 En mettant à profit la dextérité qu'il (elle) a acquise précédemment en dessin, créer des lignes, des formes, des images ou divers agencements.	5.3.1 Ajouter des détails personnels sur un modèle déjà existant. 5.3.2 Inventer ses propres formes, ses propres images, ses propres agencements.	
5.4 En exécutant diverses actions particulières au domaine du modelage, créer des lignes, des formes, des images ou divers agencements.	5.4.1 Ajouter des détails personnels en reproduisant un modèle déjà existant. 5.4.2 Inventer ses propres formes, ses propres images, ses propres agencements.	
5.5 En mettant en pratique diverses techniques d'assemblage et de construction, créer des lignes, des formes, des images ou divers agencements.	5.5.1 Ajouter des détails personnels en reproduisant un modèle déjà existant. 5.5.2 Inventer ses propres formes, ses propres images, ses propres agencements.	

Objectifs terminaux	Objectifs intermédiaires	Contenu notionnel Situations Activités
5.6 En accomplissant diverses actions apparentées au domaine de l'imprimerie, créer des lignes, des formes, des images ou divers agencements.	5.6.1 Ajouter des détails personnels en reproduisant un modèle déjà existant. 5.6.2 Inventer ses propres formes, ses propres images, ses propres agencements.	
5.7 A partir de ses acquisitions antérieures, représenter un objet, une image, exprimer une idée ou un sentiment personnel.	5.7.1 Ajouter des détails personnels en reproduisant un modèle déjà existant. 5.7.2 Inventer ses propres formes, ses propres images, ses propres agencements.	
5.8 Décrire, nommer ou raconter ce qu'il (elle) a peint, dessiné, modelé, représenté ou exprimé.	5.8.1 Ajouter des détails personnels en reproduisant un modèle déjà existant. 5.8.2 Inventer ses propres formes, ses propres images, ses propres agencements.	

ART DRAMATIQUE

Cette deuxième section du programme d'initiation aux arts a pour but de sensibiliser l'élève déficient mental à diverses composantes de l'action humaine ("dramatique" vient du mot grec "drama", qui signifie "action").

Une action se déroule dans le temps et dans l'espace; elle a un commencement et une fin. La personne qui agit fait des gestes; son corps a une position donnée ou effectue un mouvement donné. Sa voix prend diverses intonations. Diverses expressions se lisent sur son visage. Ces actions et les modalités de leur production existent d'abord dans la réalité; mais elles peuvent aussi être imitées, reproduites, simulées, caricaturées.

Les activités d'expression dramatique viseront donc à faire explorer par l'élève ces caractéristiques de l'action humaine, après qu'il(elle) les aura perçues, observées, reconnues autour de lui (d'elle) dans la vie de tous les jours. Le mime, l'imitation gestuelle, les comptines, les jeux dramatiques, le théâtre de marionnettes, etc. sont les techniques auxquelles on a le plus souvent recours pour atteindre cet objectif; les modalités varient cependant en fonction de l'imagination de l'enseignant et de celle des élèves.

Idéalement, ces activités favoriseront chez l'élève la spontanéité et une certaine fantaisie autant qu'elles développeront son attention et sa mémoire; elles aiguiseront son sens de l'observation, sa perception des détails et l'aideront à distinguer le réel de l'imaginaire. Elles lui permettront également d'acquérir un certain sens critique et favoriseront la manifestation de son sens de l'humour.

OBJECTIF GÉNÉRAL 6.0

6.0 Objectif général

Connaitre les principaux éléments de l'action humaine: la voix, la mimique, le geste, la position et le mouvement du corps de la personne qui agit; et reconnaitre que cette action se déroule dans le temps et dans l'espace.

Objectifs terminaux	Objectifs intermédiaires	Contenu notionnel Situations Activités
6.1 Prêter attention à une action qui se déroule en quelques minutes.	6.1.1 Observer, en suivant des yeux, une action se produisant dans la réalité, à la télévision ou ailleurs (théâtre, cinéma, etc.)	Action (processus qui comporte un début, un déroulement et une fin). Attention visuelle.
	6.1.2 Ecouter des bruits, des sons qui se produisent près de lui(elle), tendre l'oreille pour comprendre ce qui se passe dans la réalité, à la télévision ou ailleurs.	Action. Attention auditive.
6.2 Observer une situation ou le déroulement d'une action (attention plus soutenue qu'en 6.1 et qui fait appel à plusieurs sens à la fois).	6.2.1 Manifester qu'il(elle) remarque un ou plusieurs détails dans une situation, une action ou chez une personne.	Sens de l'observation.
	6.2.2 Tenter de raconter ou de décrire quelque chose qu'il(elle) a vu ou entendu.	Désir de communiquer ses observations.

Objectifs terminaux	Objectifs intermédiaires	Contenu notionnel Situations Activités
6.3 Démontrer qu'il(elle) comprend la signification de divers tons et modes d'utilisation de la voix.	6.3.1 Réagir lorsqu'on s'adresse à lui(elle): ex. s'immobiliser lorsqu'on lui parle fort.	Signification de divers tons de voix.
	6.3.2 Réagir lorsqu'il(elle) entend des gens parler, chuchoter, etc., entre eux: ex. tendre l'oreille.	Signification de divers modes d'utilisation de la voix (cri, chuchotement, exclamation, ton interrogatif, etc.).
6.4 Démontrer qu'il(elle) comprend la signification de divers gestes et (ou) mimiques.	6.4.1 Réagir lorsqu'on s'adresse à lui: ex. saluer lorsqu'on lui envoie la main.	Signification de divers gestes et (ou) mimiques, envoyer la main, froncer les sourcils, tendre la main, hocher la tête, etc.
	6.4.2 Réagir lorsqu'il(elle) voit des gens s'adresser à d'autres: ex. froncer les sourcils.	
6.5 Démontrer qu'il(elle) prévoit, à partir de sa compréhension d'une action en cours, que quelque chose de précis va se passer.		Prévision. Représentation mentale d'une action à venir (préparation de nourriture — manger; action de mettre un manteau — s'en aller dehors; etc.).

OBJECTIF GÉNÉRAL 7.0

7.0 Objectif général

Prendre conscience de la possibilité de représenter ou d'évoquer des actions à l'aide de diverses techniques: théâtre de marionnettes, chanson, mime, imitation, etc.

Objectifs terminaux	Objectifs intermédiaires	Contenu notionnel Situations Activités
7.1 Démontrer qu'il(elle) fait le lien entre une action et sa représentation - par la manipulation d'un jouet ou d'une marionnette; - par l'image.	7.1.1 Identifier une action à partir de la manipulation faite par lui, observée chez autrui, imaginée, etc. d'un objet ou d'une marionnette.	Représentation d'une action (réelle ou fictive) - en trois dimensions - en deux dimensions.
	7.1.2 Identifier une action représentée par une image ou une séquence d'images (film).	
7.2 Démontrer qu'il(elle) fait le lien entre une action ou un être animé et son évocation par des gestes.	7.2.1 Evoquer un animal ou un personnage par l'imitation de l'une de ses caractéristiques: cri, voix, démarche, détail vestimentaire, etc.	Evocation par des gestes, par une action (réelle ou fictive).
	7.2.2 Identifier une action par les gestes qui la représentent (mime).	Mime, simulation d'une action (faire semblant de).

Objectifs terminaux	Objectifs intermédiaires	Contenu notionnel Situations Activités
7.3 Démontrer qu'il(elle) fait le lien entre une action et son évocation verbale - par le récit ou le conte; - par la comptine ou la chanson.	7.3.1 Désigner une action évoquée dans le contexte d'un conte, d'un récit ou d'une histoire.	Evocation verbale d'une action (réelle ou fictive). Récit, conte, histoire Comptine, chanson.
7.4 Démontrer qu'il(elle) est capable de distinguer le réel de l'imaginaire.		Réalité —— fiction.

OBJECTIF GÉNÉRAL 8.0

8.0 Objectif général

Réagir à la représentation d'actions qui lui sont familières.

Objectifs terminaux	Objectifs intermédiaires	Contenu notionnel Situations Activités
8.1 Démontrer, par une réaction verbale ou non verbale, que la représentation d'actions qui lui sont familières provoque en lui(elle) quelque chose (intérêt, plaisir, crainte, etc.).	8.1.1 Réagir à des représentations exécutées par autrui, (dont il(elle) est témoin ou spectateur(trice).	Réagir, apprécier, juger, exprimer son impression, son opinion, dire l'effet que certaines réalités provoquent en lui(elle).
	8.1.2 Réagir à ses propres représentations: ex. prendre plaisir à imiter quelqu'un, chanter avec enthousiasme, etc.	
8.2 Manifester des préférences (pour une technique ou un style d'activité en particulier) dans le domaine de l'expression dramatique.		Goût personnel.

OBJECTIF GÉNÉRAL 9.0

9.0 Objectif général

Utiliser diverses techniques particulières à l'art dramatique:
récit, chant, imitation, mime, marionnettes, etc.

Objectifs terminaux	Objectifs intermédiaires	Contenu notionnel Situations Activités
9.1 Coordonner techniquement: ses gestes et (ou) ses mimiques de manière à pouvoir reproduire ou imiter un être animé, seul(e) et dans un groupe.	9.1.1 Reproduire un geste de quelqu'un, un son, une mimique, une position du corps, etc.	Imitation Observation Evocation gestuelle d'une action (réelle ou fictive) Contrôle moteur.
	9.1.2 Imiter un animal ou un personnage, c'est-à-dire l'évoquer par l'une ou l'autre de ses caractéristiques: voix, geste, etc.	
	9.1.3 Coordonner ses gestes et(ou) ses mimiques avec ceux des autres élèves à l'occasion d'activités collectives d'expression dramatique.	Coordination, synchronisation.
9.2 Coordonner techniquement: ses gestes et (ou) ses mimiques de manière à pouvoir simuler ou mimer des actions seul(e) dans son groupe.	9.2.1 Simuler une action, c'est-à-dire faire un geste qui la représente: ex. faire semblant de manger, de dormir, etc.	Evocation gestuelle d'une action (réelle ou fictive) Mime Observation Contrôle moteur.

Objectifs terminaux	Objectifs intermédiaires	Contenu notionnel Situations Activités
	9.2.2 Simuler une série d'actions selon une séquence déterminée, de façon à évoquer une situation ou une action qui se déroule dans le temps: ex. mimer ce qu'il(elle) fait dans une journée.	Perception du temps Déroulement d'une action dans le temps.
	9.2.3 Coordonner ses gestes et(ou) ses mimiques avec ceux des autres élèves à l'occasion d'activités collectives d'expression dramatique.	Rythme Contrôle.
9.3 Maîtriser (techniquement) sa voix de manière à pouvoir produire un récit ou un conte.	9.3.1 Reformuler dans ses propres mots une histoire (fictive) ou un fait (réel) qu'on vient de lui raconter.	Evocation verbale d'une action (réelle ou fictive).
	9.3.2 Contrôler le volume de sa voix.	De faible à très fort.
	9.3.3 Contrôler l'intonation de sa voix: affirmation, interrogation, exclamation.	
	9.3.4 Changer sa voix pour évoquer divers personnages.	

Objectifs terminaux	Objectifs intermédiaires	Contenu notionnel Situations Activités
9.4 Maîtriser diverses techniques en chantant ou en récitant des comptines.	9.4.1 Réciter un ensemble de mots ou de phrases décrivant le déroulement d'une action ou d'une série d'actions.	Mémorisation.
	9.4.2 Réciter à haute voix cette série de mots ou de phrases.	Evocation verbale d'une action ou d'une série d'actions.
	9.4.3 Accompagner son récit de mimiques et de gestes illustrant l'action évoquée dans le texte ou dans certains mots de la comptine.	Evocation gestuelle d'une action ou d'une série d'actions.
	9.4.4 Coordonner ses mots et ses gestes avec ceux des autres élèves à l'occasion d'activités collectives d'expression dramatique.	Coordination, synchronisation.
9.5 Maîtriser diverses techniques vocales de manière à pouvoir chanter.	9.5.1 Réciter un ensemble de mots ou de phrases décrivant le déroulement d'une action ou d'une série d'actions.	Evocation verbale d'une action (réelle ou fictive) Mémorisation Rythme et mélodie.
	9.5.2 Chanter à haute voix cette série de mots ou de phrases, c'est-à-dire les réciter en suivant une mélodie ou un air déterminé.	
	9.5.3 Contrôler son débit verbal et le volume de sa voix lorsqu'il(elle) chante.	Contrôle.

Objectifs terminaux	Objectifs intermédiaires	Contenu notionnel Situations Activités
	9.5.4 Coordonner son débit avec celui des autres élèves à l'occasion d'activités collectives de chant.	Coordination, synchronisation.
9.6 Maîtriser diverses techniques de façon à pouvoir utiliser des marionnettes.	9.6.1 Actionner une marionnette de façon à lui faire exécuter quelques mouvements simples: ex. applaudir, saluer, hocher la tête, etc.	
	9.6.2 Accompagner les mouvements de la marionnette de l'évocation verbale d'une action ou d'une suite d'actions.	
	9.6.3 Coordonner ses paroles et ses mouvements avec ceux d'autres élèves à l'occasion de l'utilisation de marionnettes.	Coordination, synchronisation Contrôle de soi (attendre son tour).
9.7 Combiner deux ou plusieurs de ces techniques de façon à présenter des jeux dramatiques.	9.7.1 Improviser les paroles et les gestes d'un personnage dans un sketch ou dans un jeu dramatique.	Représentation d'une action ou d'une série d'actions (réelles ou fictives).
	9.7.2 Réciter ses paroles et exécuter ses gestes au moment requis et avec l'intonation et la mimique requises.	Coordination (séquence des gestes et des paroles) Contrôle de soi (attendre son tour, parler assez fort, etc.).

OBJECTIF GÉNÉRAL 10.0

10.0 Objectif général

Représenter des éléments de son monde intérieur à l'aide des techniques et des matériaux particuliers à l'art dramatique.

Objectifs terminaux	Objectifs intermédiaires	Contenu notionnel Situations Activités
10.1 A partir des techniques particulières à l'IMITATION, évoquer à sa façon des personnages ou des situations qu'il(elle) aura lui(elle)-même choisis, observés ou imaginés.	10.1.1 Ajouter des variantes ou des détails personnels à un modèle qui lui est suggéré.	Originalité, créativité, imagination, fantaisie, humour, etc.
	10.1.2 En l'absence d'un modèle, inventer les gestes ou les mimiques qui évoquent quelqu'un en l'imitant.	
10.2 A partir des techniques particulières au MIME, évoquer à sa façon des actions, des personnages ou des situations qu'il(elle) aura lui(elle)-même choisis, observés, ou imaginés.	10.2.1 Ajouter des variantes ou des détails personnels à un modèle qui lui est suggéré.	
	10.2.2 En l'absence d'un modèle, inventer des gestes qui évoquent une personne, une action ou une situation réelle ou fictive en la mimant.	

Objectifs terminaux	Objectifs intermédiaires		Contenu notionnel Situations Activités
10.3 A partir des techniques particulières au RÉCIT ET AU CONTE, évoquer à sa façon des actions, des personnages ou des situations qu'il(elle) aura lui(elle)-même choisis, observés ou imaginés.	10.3.1	Reformuler dans ses mots une histoire qu'on vient de lui raconter en y ajoutant des détails de son cru.	Fantaisie dans l'évocation verbale.
	10.3.2	Raconter une histoire qu'il(elle) a lui(elle)-même inventée ou imaginée.	Fabulation, imagination, créativité.
10.4 A partir des techniques particulières à la COMPTINE ET AU CHANT, évoquer à sa façon des actions, des personnages ou des situations qu'il (elle) aura lui (elle)-même choisis, observés ou imaginés.	10.4.1	Ajouter des variantes ou des détails personnels à une comptine ou à une chanson qu'il(elle) connaît déjà ou dont il(elle) a oublié les mots exacts.	Imagination, fantaisie.
	10.4.2	Improviser, c'est-à-dire inventer une comptine ou une chanson, seul(e) et en groupe.	

Objectifs terminaux	Objectifs intermédiaires	Contenu notionnel Situations Activités
10.5 A partir des techniques particulières au THÉÂTRE DE MARIONNETTES, évoquer et(ou) représenter à sa façon des actions, des personnages ou des situations qu'il(elle) aura lui(elle)-même choisis, observés ou imaginés.	10.5.1 Suggérer spontanément des modifications ou des ajouts pour une représentation de théâtre de marionnettes à laquelle il(elle) prendra part. 10.5.2 Imaginer une action ou une situation pouvant être représentée à l'aide de marionnettes.	
10.6 Combiner deux ou plusieurs de ces techniques pour évoquer ou représenter quelque chose qui lui est personnel.		
10.7 Décrire, nommer ou raconter ce qu'il (elle) a mimé, imité ou joué à l'aide des techniques particulières à l'art dramatique.		

EDUCATION MUSICALE

Cette troisième section du programme d'initiation aux arts a pour but de sensibiliser l'élève déficient mental à l'univers des sons, des rythmes et des mélodies. Les activités qu'on lui propose ici auront pour but d'affiner sa perception auditive, de l'aider à reconnaître et à nommer divers sons ou bruits, de développer son sens du rythme et de l'initier à la musique et à la danse.

OBJECTIF GÉNÉRAL 11.0

11.0 Objectif général

Connaitre les principales propriétés auditives de l'univers qui l'entoure: bruits, sons, silence, rythmes audibles, mélodies, etc.

Objectifs terminaux	Objectifs intermédiaires	Contenu notionnel Situations Activités
11.1 Démontrer qu'il (elle) entend divers bruits ou sons qui l'entourent (prêter attention, interrompre ce qu'il(elle) fait, tourner la tête, etc.).	11.1.1 Ecouter ou prêter attention à un bruit ou à un son qu'il(elle) entend.	Son, bruit.
	11.1.2 Se tourner vers la source d'un bruit ou d'un son lorsqu'il(elle) l'entend.	Orientation vers une source sonore.
	11.1.3 Reproduire un bruit ou un son qu'il(elle) entend ou tenter de l'imiter avec sa bouche.	

OBJECTIF GÉNÉRAL 12.0

12.0 Objectif général

Prendre conscience du fait que l'être humain peut émettre des sons, des bruits, produire des rythmes audibles, des mélodies, etc. soit au moyen de sa voix, ou soit au moyen d'instruments divers.

Objectifs terminaux	Objectifs intermédiaires	Contenu notionnel Situations Activités
12.1 Différencier la voix parlée de la voix chantée.	12.1.1 Percevoir les contrastes de timbre existant entre la voix chantée et la voix parlée d'un homme, d'une femme et d'un enfant.	Voix parlée et voix chantée.
12.2 Reconnaître différents tempos.	12.2.1 Différencier un tempo lent, un tempo modéré et un tempo rapide.	Tempo lent, tempo rapide
	12.2.2 Reconnaître des tempos lents, des tempos modérés et des tempos rapides.	Tempos lents, tempos rapides.
12.3 Reconnaître et utiliser quelques structures rythmiques audibles simples.	12.3.1 Etablir la différence entre le son et le silence.	Son — silence.
	12.3.2 Reconnaître quelques structures rythmiques audibles simples.	Structures rythmiques simples.
	12.3.3 Reproduire quelques structures rythmiques audibles simples.	Structures rythmiques simples.

OBJECTIF GÉNÉRAL 13.0

13.0 Objectif général

Réagir à l'audition de sons, de rythmes audibles ou de mélodies.

Objectifs terminaux	Objectifs intermédiaires	Contenu notionnel Situations Activités
13.1 Reconnaître des sons de différents registres (jusque dans les extrêmes).	13.1.1 Reconnaître des sons graves et des sons aigus.	Sons graves, sons aigus.
	13.1.2 Reconnaître des sons du registre grave et du registre aigu (jusque dans les extrêmes).	Registre grave, registre aigu, extrêmes.
13.2 Reconnaître et utiliser l'organisation particulière d'une série de sons.	13.2.1 Différencier une organisation sonore ascendante et une organisation sonore descendante.	Sons ascendants Sons descendants.
	13.2.2 Reconnaître des sons répétés de même hauteur.	Sons répétés.

OBJECTIF GÉNÉRAL 14.0

14.0 Objectif général

S'exprimer au moyen de diverses techniques auxquelles on s'initie en éducation musicales:
le chant, la danse, des essais sur divers instruments de musique.

Objectifs terminaux	Objectifs intermédiaires	Contenu notionnel Situations Activités
14.1 Battre des mains en suivant le rythme d'une musique.		Rythme.
14.2 Fredonner une chanson.	14.2.1 Fredonner l'air, la mélodie d'une chanson.	Mélodie, air, paroles.
	14.2.2 Mémoriser les paroles d'une chanson.	
14.3 Chanter une chanson en groupe.	14.3.1 Chanter en suivant le même rythme que d'autres, à la même vitesse.	Synchronisation avec le groupe.
14.4 Participer à une danse en groupe.	14.4.1 Exécuter des pas de danse librement et à l'intérieur d'une chorégraphie.	Chorégraphie.

Objectifs terminaux	Objectifs intermédiaires	Contenu notionnel Situations Activités
14.5 Exécuter divers mouvements en suivant un rythme personnel, puis imposé.		
14.6 Utiliser divers instruments de musique (flûte, tambour, xylophone, etc.).	14.6.1 Produire des sons à l'aide de divers instruments de musique. 14.6.2 Produire des sons organisés en mélodies sur des instruments de musique (faire des essais).	

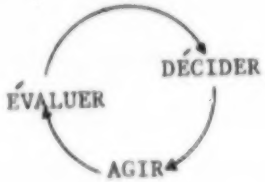
4. ÉVALUATION

4. ÉVALUATION

• L'ÉVALUATION DES APPRENTISSAGES

L'évaluation du cheminement de chaque élève qui suit un programme de formation revêt une grande importance. Autrement, comment reconnaître les besoins de l'élève, comment savoir ce qu'il faut entreprendre pour répondre adéquatement à ces besoins?

L'évaluation permet de mieux appuyer les décisions relatives au cheminement progressif de l'élève. À ce titre, elle FAIT PARTIE INTÉGRANTE DE L'ACTE D'ENSEIGNER ET DE CELUI D'APPRENDRE et doit être considérée comme une intervention essentielle au bon déroulement du processus d'apprentissage. Le schéma suivant illustre cette affirmation.



(enseigner - apprendre)

En ce qui concerne le présent programme, l'évaluation du cheminement de l'élève s'effectuera au moyen de deux types d'évaluation: l'évaluation FORMATIVE et l'évaluation SOMMATIVE. La première permet de suivre l'élève dans ses progrès quotidiens; la seconde, de faire le point sur un ensemble d'acquisitions.

Le guide pédagogique qui accompagne les programmes de formation générale pour les élèves déficients mentaux moyens souligne toute l'importance attribuée aux diverses démarches évaluatives. Il présente des suggestions pratiques, telles que des fiches d'observation ou des grilles, devant servir à l'évaluation du développement de l'élève handicapé par une déficience mentale.

• L'ÉVALUATION DU PROGRAMME

Le présent programme est soumis à un processus d'évaluation au cours de chacune des phases de son développement; à savoir les phases:

- de son élaboration
- de son implantation/application et
- des effets de son application

Appelé à collaborer aux opérations de cette évaluation, le milieu scolaire participera à l'administration de questionnaires visant à déterminer les points forts et les points faibles du programme. Des pistes causales seront induites des résultats obtenus afin de permettre d'améliorer soit le contenu du programme, soit le processus de son application.

5. RÉFÉRENCES BIBLIOGRAPHIQUES

5. RÉFÉRENCES BIBLIOGRAPHIQUES

ALKEMA, Ch. J., *Créations en papiers de couleur*, Dessain et Tolra, Paris, 1971.

AZNOR, G. et autres, *Fiches d'animation créatrice des groupes*, éditions Organisation, Paris, 1976.

BARRET, G., *L'expression dramatique - Pour une théorie de la pratique*, Université de Montréal, Montréal, 1975.

BARRET, G., *Pédagogie de l'expression dramatique*, Université de Montréal, Montréal, 1973.

COMMISSION DES ECOLES CATHOLIQUES DE MONTREAL, *Arts plastiques - Programme institutionnel*, Service des études (pour les élèves de la 1ère à la 6e année), Montréal, 1973.

COMMISSION DES ECOLES CATHOLIQUES DE MONTREAL, *Programme institutionnel de musique*, Service des études, Montréal, 1973.

DANILO, A. et P. STEVENIN, *Le corps dans la vie quotidienne*, Editions de l'Epi, Paris, 1974.

DUBOSSON, J., *Exercices perceptifs et sensori-moteurs*, Delachaux et Niestlé, Neuchâtel, Suisse, 1972.

GIROLAMI-BOULINIER, A., *Guide des premiers pas scolaires*, coll. "Actualités pédagogiques et psychologiques", Delachaux et Niestlé, Neuchâtel, Suisse, 1965.

GREYS, J., *Nouvelle approche collective de la musique*, Delachaux et Niestlé, Neuchâtel, Suisse, 1972.

LEENHART, P., *L'enfant et l'expression dramatique*, Casterman, Paris, 1973.

LE ROCH, Y., *Comment faire les exercices sensoriels?* coll. "L'éducation enfantine", Fernand Nathan, Paris, 1966.

LIEF, J. et L. BRUNELLE, *Le jeu pour le jeu*, coll. "Bourrelier-éducation; 16", Armand Colin, Paris, 1976.

MARTENOT, M., *Principes fondamentaux d'éducation musicale et leur application*, Livre du maître, 3e éd., Magnard, Paris, 1970.

MINISTERE DE L'EDUCATION, *Arts: expression musicale à l'élémentaire:* guide pédagogique, découverte des sons, Québec, 1969 et 1976.

MINISTERE DE L'EDUCATION, *Expression dramatique au secondaire:* guide pédagogique, Québec, 1978.

PAISSE, J. M., *L'univers symbolique de l'enfant arriéré mental*, PHS, Bruxelles, 1974.

RIEBEN, L., *Intelligence et pensée créative*, Delachaux et Niestlé, Neuchâtel, Suisse, 1978.

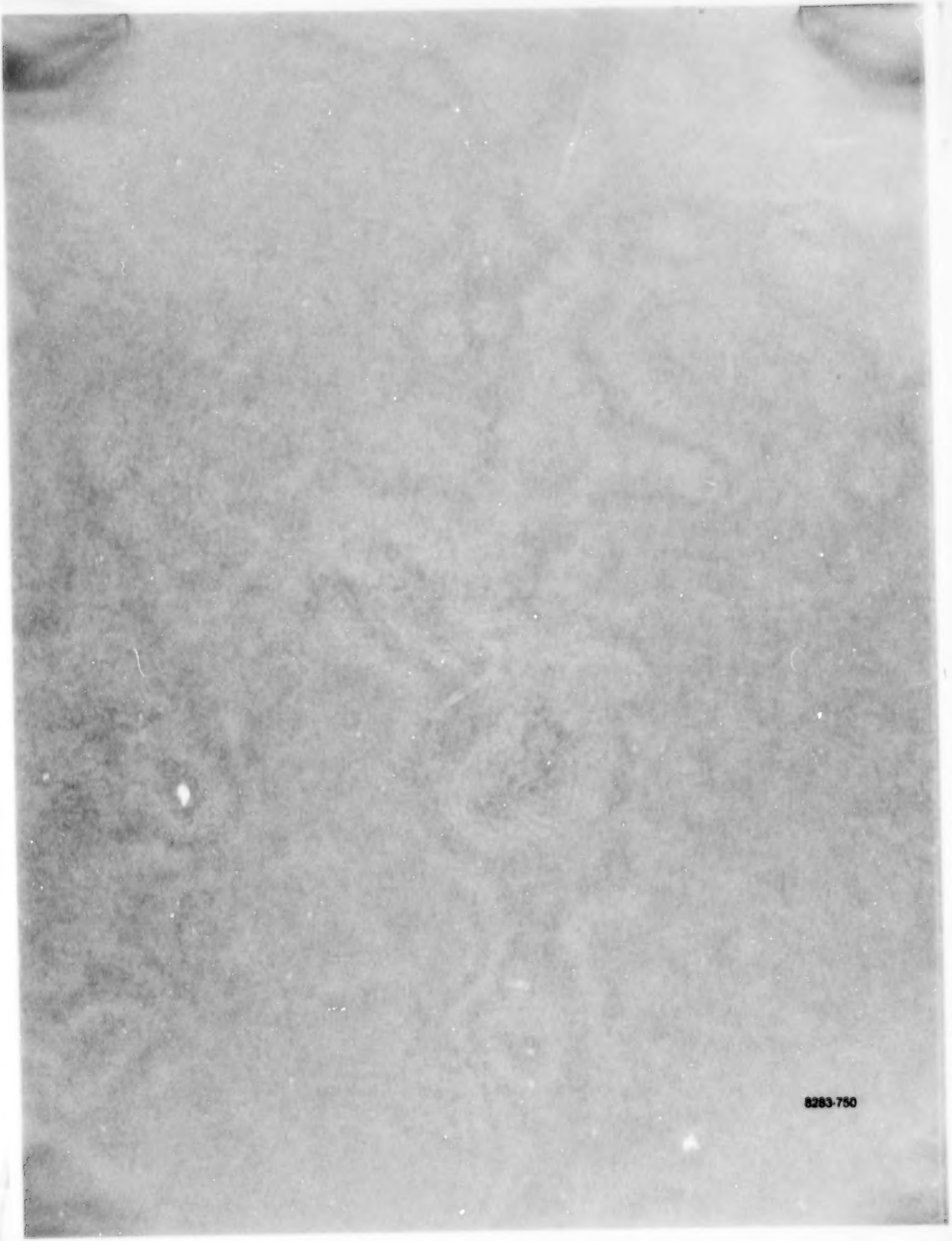
RIOUX, M., *L'enfant et l'expression dramatique*, éd. de l'Aurore, Montréal, 1976.

ROBINS, FERRIS et JENNET, *Rythmique éducative pour enfants mentalement et physiquement handicapés*, Delachaux et Niestlé, Neuchâtel, Suisse, 1970.

ROUQUETTE, M.L., *La créativité*, Presses universitaires de France, Paris, 1976.

RYNGAERT, J.P., *Le jeu dramatique en milieu scolaire*, CEDIC, Paris, 1977.

WILLEMS, E., *La préparation auditive de l'enfant*, tome 1, *L'oreille musicale*, éd. Pro musica, Genève, 1965.


8283-750